



Processo de ensino e aprendizagem de Ecologia em nível superior a partir da criação de um jogo digital RPG: o papel do professor, dos estudantes e dos conteúdos

Douglas C. Amorim¹

Universidade Federal de Alagoas (UFAL),
Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE), Brasil.

Orientador(a): Cleide. J.S.A Costa²

Resumo

Os jogos digitais RPG fazem parte do contexto da Era Digital, ganham espaços de interação entre crianças e adolescentes e inspiram práticas nas escolas. Atualmente, na perspectiva da Cultura Maker, podem ser produzidos por diferentes softwares educacionais em curto intervalo de tempo e o RPG Maker vem se destacando ao longo dos anos para esse propósito. Contudo, práticas de ensino e aprendizagem no ensino superior que envolvam processos criativos de jogos digitais RPG são incipientes na área de Educação, uma vez que a cultura tradicional é evidente neste espaço e o lúdico soa como algo infantilizado. Nesta perspectiva, este estudo é norteado pela seguinte pergunta: Como o processo criativo de um jogo digital RPG pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de Ecologia em nível superior? O objetivo norteador do estudo compreende investigar como o processo criativo de um jogo digital RPG contribui no processo de ensino e aprendizagem de Ecologia em nível superior. A hipótese que sustenta o estudo é que a partir da criação de um jogo digital RPG o papel do professor como mediador, dos estudantes como sujeitos ativos e colaborativos e dos conteúdos em nível superior abordados com rigor científico são refletidos, discutidos e resignificados na forma de jogo digital, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem. Abordagem de pesquisa é qualitativa e a metodologia é a de Pesquisa-ação. Nesta perspectiva, os sujeitos do estudo partem de um problema comum a comunidade na busca da solução do mesmo. Os instrumentos de coleta de dados são entrevistas semi-estruturadas, grupos focais, observações participantes e diários de bordo. A análise dos dados utiliza a técnica Análise do Conteúdo (AC) com auxílio do software Atlas ti®. Os resultados esperados do estudo são 1) Que o professor assuma o papel de mediador do processo de ensino e aprendizagem a partir da criação do jogo; 2) Que os estudantes sejam ativos, colaborativos, respeitam as suas diferenças e apresentem evidências de aprendizagem durante o processo de criação e experimentação final com o jogo; 3) Que os conteúdos contidos no final do jogo reflitam o processo de ensino e aprendizagem e não percam seu rigor científico. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética da Universidade Federal de Alagoas e já está na fase de coleta e análise de dados.

Palavras-chave: Educação, Ensino e aprendizagem, Jogos digitais RPG, Ensino superior

Contatos:

¹biotics.edu@gmail.com

²cleidejanesa@gmail.com